

異文化連携のサポートモデルと関係的・創発的世界観

宮田義郎、榊原千眞、鶴岡央、篠原一（中京大学情報科学部）

異文化連携の中の創造的学び

グローバル化する世界情勢の中で、異文化との連携から「文化の壁を超えて創造的に学んでいく」機会は珍しくなくなった。異なる文化が出会い、理解し合おうとし、目的を共有し、新しい意味を作り出すような場のデザインとその概念的枠組みについて提案し[(1)(2)]、様々な実践を重ねてきた[(3)(4)]。本論分では特に、創造的な学びに重要と考える「自分と世界の関わりについての観方の変化」に焦点をあてる。前半では本研究の契機となった高校生との連携活動の概要と、その活動から示唆された「関係的世界観」の概念及び「異文化連携をサポートするための三段階モデル」について述べ、後半でそのモデルに基き企画・実施した「音楽プレイショップ」における参加者の「音楽観の変化」を分析する。

WYM 後の高校生との連携の概要

2000年～2002年にかけて、「ワールドユースミーティング名古屋（以下 WYM）」の一環として、日本と外国の大学、高校、中学という異年齢・異文化の連携による共同研究そして発表という活動を大学生がサポートした[(3)]。これを契機として、国内外の高校生と大学生との間に異文化の連携活動が起り、現在も継続している。この過程での高校生の発言、行動をオンラインツールを用いたインターネット上でのコミュニケーションのログ、ビデオ記録などから分析した。

高校生の変化：個別 関わり

2001年7月～9月、高校生はWYMなどの教員や大学生の企画に参加する立場だった。しかし11月には、大学生を高校文化祭に招き高校生と大学生の交流を目的とする企画を自分たちでデザイン・実施するという、自分の高校の文化には前例のなかった行動を自発的にとった。オンライン・コミュニケーションも高校生が自分から入ってくるようになり、大学生との対話の中でも「自分が積極的になった」というような発言が多くみられた。そこで、7～11月の掲示板上で高校生の発言を分析したところ、「個別表現（発言の中に、自分のみ、または、他人のみ含まれている表現）」が減少し、「関わり表現（発言の中に他者と自分が含まれ、かつ自分から他者への「はたらきかけ」がある表現）」が増加する傾向にあった。（図1）

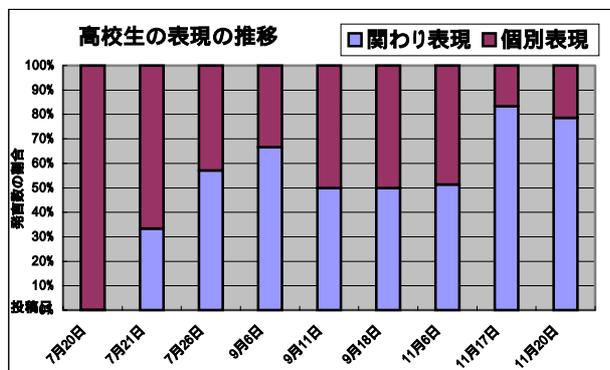


図1 連携活動期間の高校生の表現の変化

このことは、自分に対する視点が「他者とは切り離された自分」という視点から、「他者との関わりの中で活動して

いる自分」という視点に変化したことを示唆している。

また、チャットによるオンラインリフレクションの中で以下のようなやりとりが観察された。

- ・ 緊張してすごく一杯一杯でした。自分は初対面はすごく苦手だとも思った！！
- ・ 初対面の相手のことが気になった？
- ・ 相手は自分に対してどんなイメージをもってるんだろうって考えてたら、何を話したらいいんだろうって
- ・ こう思われたい、というのがあったの？
- ・ 話しやすい人だなんては思われたかったですね～
- ・ 話しやすい関係をつくって、いろいろ話をしたかったです？
- ・ 話しやすい関係をつくることによって、壁がうすくなって意志の疎通がうまくいくようになっておもしろいです
- ・ どのような話がしたかったです？
- ・ WYMについての話が個人的にしたかったですね
- ・ WYMについてどんな話をしたかったですの？
- ・ 以下略

このように、「自分は初対面が苦手だ」というように自分の性質と捉える個別表現に対して、相手との関わりに焦点を移動するような質問をすることによって、「相手に～という自分の思いを伝えたかった」という「相手とこのように関わりたい」という「関わり願望」が意識化されることが観察された。

異文化連携の三段階モデル

「個別的 関係的世界観」仮説

この間の高校生の発言、行動は以下の仮説によって理解できる点が多い。「関わり願望が、自分の性質に焦点をあてる個別観（個別的世界観）によって変形し、個別表現となって外化される。」しかし自分と相手との関わりに焦点を当てる関わり観（関係的世界観）によって、本来の関わり願望が意識されやすくなる。つまり、個別観により意識化しにくくなっていた潜在的な動機が、何らかの活動により個別観が関わり観に変わったときに意識化され、実際に関わりを作り出す行動にもつながることがあるとみるのである。

多文化・異文化・超文化

	特徴	ねらい	リフレクション
多文化段階	複数の個人またはグループが接触する初期の段階。お互いの差異を強く意識したり深い理解には至らない。	相手や対象に興味をもち、次の異文化段階に移行しやすい（縁側性）。表面的な多様性の面白さ。	知的・言語的レベルよりも差異がきわだちにくい身体・感情のレベルに働きかける。
異文化段階	具体的、身体的な課題を共有して活動し、互いを理解し合	継続しやすいように、関わり観を維持する。差異を次第に	身体・感情レベルから知的レベルへ。通常の意識レベルで

階	おうとする。	強く意識するようになる。	は現れにくい願望を意識化
超文化	異文化段階が継続する中で、多様な新しい可能性が試みられる。	今までの文化、価値観を超えた意味、アイデア、行動などが生み出される	新しく生まれた意味や世界観を明確に意識化し共有できるように。

図2. 異文化連携の3段階モデル

そのような変化が起こった過程は長期にわたり多くの要因がからみ分析は困難である。そこで、その間の連携活動を検討した結果、「多文化・異文化・超文化」という三段階の構造と捉えることができることがわかった。三段階のそれぞれにおける場のデザインおよび、それぞれの段階に適切と考えられるリフレクション活動を図2にまとめた。

「音楽プレイショップ」での参加者の音楽観の変化

以上で述べてきた高校生と大学生の連携で得られた「個別観 関わり観」仮説と「異文化連携の3段階モデル」に基づきデザインした二日間の「音楽プレイショップ」を実施した〔4〕。参加者は高校生・大学生を中心に十数名である。

音楽プレイショップのねらい・異文化連携の3段階モデルに沿った場のデザインにより、音楽における「超文化」、すなわち「それまで音楽と捉えていたもの」を「より多様な可能性の中の一つの選択肢」として、一段階メタな視点から捉えなおすことである。具体的には、楽器演奏や即興演奏の経験がほとんどない人達に、その場で様々な素材を工夫して音を出し、即興で音楽を作り、発表してもらう中で、「それまでの観方を超えた音楽に対する観方」の獲得が起こることをねらった。

音楽プレイショップの流れ・3段階モデルに沿って

	活動	内容	ねらい
多文化段階	音の世界紀行	各自目隠しをして音が出るものを持ち、自分と同じ音を出しているパートナーを探す。	音の微妙な違いだけを頼りに動くことで、聴覚の感度を鋭敏にし、興味を高める。
	グラスセッション	水を入れて調律した食器をスプーンで叩いて合奏する。	楽器だと思わなかった日常的な食器で簡単に美しいハーモニーを奏でる意外性から、より多様な音に対する興味、期待を高める。
異文化段階	音のKJ法	各自好きな音の出るものを持ち、他の人の音と組み合わせさせて面白い音がする相手を見つけ、次第に大きなグループを作る。	多様な音の組み合わせの可能性を一つ一つ具体的に吟味し、次第に複雑な音を組み立てる。
超文化段階	即興セッション	作った楽器の組み合わせでその場で曲を作り発表する。	新しい可能性、つながりの発見。
	リフレクション	インタビュー、掲示板への書き込み	音楽観の変化を探る

参加者の音楽観の変化

終了後の参加者のリフレクションから「音楽や楽器に関する観方の変化」に言及した部分を、以下に抜き出してみる。

・参加する前までは「音楽を演奏する」と聞くと、何か楽器ができなくちゃというイメージだったけど、参加してからは、誰でも音楽が演奏できるんだと思った。

・参加前後での考え方で大きく違ったことは、音楽っていうのは、作られたものをただ聞いたり弾いたりするだけじゃないってことです。色々な楽器を使って自分なりの音やリズムを作っていくって、身近にある食器などもうまく使えば楽器になる。そういう風に音楽について考えるようになりまして。

・プレイショップに参加したことによって、興味の形が『聴く』音楽ではなく、『やる』音楽というように変わった。

・私の中で「楽器」自体の定義が変わった気がする。身の回りのものは発想ひとつで全て楽器になることを発見できた。

・普段何とも思わずに聴いてるけど、音の中にはいろんな意味が込められているんだなって思いました。感情や状態、自分の存在だって示す事ができるし不思議ですね～。

このうち一人にさらに詳しくインタビューした結果、以前の音楽観は「音楽とは楽譜に書かれている音とその通り出さなければいけない」という発言のように、「自分とは関係ないところで(楽譜や理論として)決められている音楽を、自分はその通りに演奏する」という「**固定的音楽観**」であったようだ。それに対し、即興セッションを経験したことで、「音楽とは、その場のみんなと「この音がいいね」と作り上げていくものと思うようになった」というように、「**音楽は自分が楽器や周りの人と関わりながら新しく作り上げていくもの**」という「**関係的・創発的音楽観**」に変化したようだ。

音楽観と同様、楽器に対しても、以前は「すでに楽器として決められたものだけが楽器」という「**固定的楽器観**」だったが、それが変化して、「音が出ればどんなものでも楽器だと今は思う」というように、「この音はよくてこの音はだめ」という固定的なものではなく、「他の音と組み合わせることでいい音を生み出していく」という「**関係的・創発的な楽器観**」になったようだ。

考察と課題

以上の WYM および音楽プレイショップにおける観察の共通点をあえてまとめてみると、「自分と他人(音楽)は、別々の、それぞれ固定的なものだ」として観る『**個別的・固定的世界観**』の場合は、「苦手」「決められたことがうまくできるかを気にする」というように、個の特性としての「パフォーマンス」や「上手・下手」を強く意識するようだ。それに対し、「自分が他人(音)と関わることで何か(音楽)を生み出していく」という『**関係的・創発的世界観**』にシフトするのに伴い「よりよい音楽を作ろう」「相手とこう関わりたい」という『**関わり・創発志向的意識**』に変化するようである。

このような仮説の妥当性を検討するには、WYM 及び音楽プレイショップの中での、このような世界観、音楽観の変化と、それに伴うの言動の変化の関連性についての、さらに詳しい分析が必要である。さらに、そのような変化をもたらしたプロセスを詳しく検討することにより、三段階モデルをさらに精緻化し、創造的過程にとって重要と考えられるリフレクション活動の研究〔5〕〔6〕も活かして、よりよい実践に結び付けていきたい。

謝辞

本研究に対する CANVAS、Child Research Net、WYM 実行委員会、藤岡町国際交流協会、科学技術振興事業団、日本学術振興会他の支援に感謝します。

参考文献

- (1) Playful Pieces, Mudpie Unlimited, & Child Research Net 1999, Child Research Net
- (2) Connections and Emergence, Mudpie Unlimited, 2001, Workshop in the 18th meeting of the Japanese Cognitive Science Society.
- (3) Playshop in World Youth Meeting、宮田他、2000、影戸編「World Youth Meeting 2000 in Nagoya 報告書」
- (4) Music Playshop, 宮田他, 2003, 「CANVAS2,002 年度活動報告」に収録
- (5) 繋がりを発見したりフレクティブな会議、宮田、2003、原田編「JST 異分野交流促進事業フォーラム『科学技術と芸術 知の創造に向けて』報告書」
- (6) 芸術教育場面における表現観の意識化、山口他、2003、日本認知科学会第 20 回大会予稿集